MILLENNIUM

MEGADRIVE

PORTABLE

Bedienungsanleitung

SEGA MEGA DRIVE

Wichtige Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihr Kind damit spielen lassen!

Bei manchen Personen kann es in besonderen Fällen zu **epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen** kommen, wenn Sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können möglicherweise bei der Benutzung von Computer- und Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern schon einmal Symptome aufgetreten sind, die möglicherweise mit Epilepsie zusammenhängen (wie z.B. Bewusstseinsstörungen oder Anfälle), wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihr Kind bei der Benutzung von Computer- und Videospielen grundsätzlich beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät sofort ab und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie erneut spielen.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung:

- ☺ Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
- ☺ Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- ☺ Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, stets gut gelüftet ist.
- ☺ Legen Sie bei der Benutzung eines Videospiels nach spätestens jeder Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein.

1 Inhaltsverzeichnis

1 Inhaltsverzeichnis 1
2 Inbetriebnahme & Funktionen 2
2.1 Verpackungsinhalt kontrollieren 2
2.2 Stromversorgung 2
2.2.1 Batterien einlegen 2
2.2.2 Verwendung von aufladbaren Batterien 2
2.2.3 Batterielebensdauer 3
2.2.4 Wichtige Hinweise zu Batterien 3
2.3 Bedienelemente und deren Funktion 4
2.3.1 Übersicht 4
2.3.2 Beschreibung der Funktionen 4
3 Das Spiel über den TV-Ausgang 5
4 Problemlösungen 7
5 Pflege des Gerätes 9
6 Software-Ausstattung 10
6.1 Einschalten und Spiele-Auswahl 10
6.2 Spiel-Beschreibungen 10
6.2.1 Alex Kidd 10
6.2.2 Alien Storm 11
6.2.3 Altered Beast 11
6.2.4 Arrow Flash 12
6.2.5 Columns III 12
6.2.6 Crack Down 13
6.2.7 Decap Attack 13
6.2.8 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 14
6.2.9 ESWAT: Cyber Police - City Under Siege 14
6.2.10 Ecco 15
6.2.11 Ecco Jr. 15
6.2.12 Flicky 16
6.2.13 Gain Ground 16
6.2.14 Golden Axe 17
6.2.15 Jewel Master 17
6.2.16 Kid Chameleon 18
6.2.17 Ristar 18
6.2.18 Shadow Dancer–The Secret of Shinobi 19
6.2.19 The Revenge of Shinobi 19
6.2.20 Sonic & Knuckles 20
6.3 Ein Spiel abbrechen & Ausschalten 20

2 Inbetriebnahme & Funktionen

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer neuen MILLENNIUM Spielkonsole. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem Gerät. Bitte beachten Sie die Hinweise in dieser Bedienungsanleitung, um das Gerät optimal nutzen zu können.

2.1 Verpackungsinhalt kontrollieren

Folgende Teile befinden sich im Lieferumfang des Sets:

- ☺ Spielkonsole
- ☺ Bedienungsanleitung
- ☺ TV-Anschluss-Kabel

2.2 Stromversorgung

2.2.1 Batterien einlegen

- ☺ Bitte legen Sie das Gerät vorsichtig in Ihre Handfläche und öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie erst die Schraube entfernen und dann auf den Verschluss drücken und die Klappe hochheben.
- ☺ Der MegaDrive Portable benötigt 3 Batterien mit 1,5 Volt vom Typ „AAA" oder „LR03".
- ☺ Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, dass die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
- ☺ Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs und bringen Sie die Schraube wieder an.

2.2.2 Verwendung von aufladbaren Batterien

Grundsätzlich empfehlen wir die Verwendung von Alkali Batterien und raten von wiederaufladbaren Batterien (sog. Akkus) ab, da diese nur 1,2 Volt haben und somit nicht genügend Leistung für das Gerät zur Verfügung stellen.
Falls Sie dennoch wiederaufladbare Batterien in dem Gerät verwenden wollen, so schaden Sie dem Gerät damit nicht. Jedoch kann es sein, dass das dieses nicht ordnungsgemäß

funktioniert. Auf jeden Fall verringert sich die Spieldauer (auch bei Spezial-Akkus mit mehr als 650 mAh Kapazität) gegenüber normalen Batterien erheblich.

2.2.3 Batterielebensdauer

Die Batterielebensdauer beträgt in der Regel mehrere Stunden, hängt jedoch von verschiedenen Faktoren ab.
Zum einen kommt es darauf an, ob Sie grundsätzlich nur hochwertige Batterien verwenden, zum anderen beeinflussen auch die eingestellte Lautstärke und die Verwendung des TV-Ausgangs die Lebensdauer.
Sollten Sie entgegen unserer Empfehlung Akkus verwenden, liegt die Lebensdauer grundsätzlich unter der von hochwertigen Alkali-Batterien, da Akkus nur 1,2 Volt haben.
Leere Batterien äußern sich wie folgt:

- ☺ wenn die Helligkeit und der Kontrast des TFT-Displays nachlassen
- ☺ wenn sich das Gerät während des Spiels plötzlich ausschaltet oder zum Eröffnungsbildschirm zurückkehrt
- ☺ wenn sich das Gerät nicht einschalten lässt

Tauschen Sie in diesen Fällen bitte die Batterien aus, damit das Gerät wieder ordnungsgemäß funktioniert.

2.2.4 Wichtige Hinweise zu Batterien

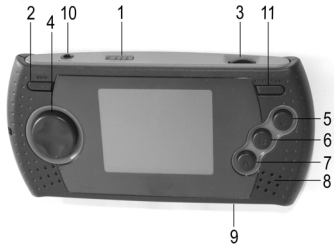
- ☺ Nur Erwachsene sollten Batterien eingelegen!
- ☺ Bitte nur Batterien des empfohlenen Typs (3 x AAA) und nie alte und neue Batterien zusammen verwenden.
- ☺ Batterien ausschließlich mit der richtigen Polarität (+ oder -) einlegen.
- ☺ Leere Batterien sind baldmöglich zu entfernen.
- ☺ Niemals die Batterieklemmen kurzschließen!
- ☺ Bitte werfen Sie verbrauchte Batterien nicht einfach in den Hausmüll, sondern geben Sie diese an einer Verwertungsstelle für Sondermüll ab.
  Helfen Sie mit, die Umwelt zu schonen!
- ☺ Nicht-aufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.

- ☺ Aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Gerät entnommen werden.
- ☺ Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden.

2.3 Bedienelemente und deren Funktion

2.3.1 Übersicht

Folgende Bedienelemente gibt es am MegaDrive portable:



1 - On/Off
2 - Menu
3 - Lautstärke-Regelung
4 - Steuerkreuz
5 - C
6 - B
7 - A
8 - Lautsprecher
9 - Kopfhörerausgang
10 - TV-Ausgang
11 – Start / Pause

2.3.2 Beschreibung der Funktionen

Taste	Beschreibung
On/Off	Zum Ein- und Ausschalten des Gerätes. Schieben Sie die Taste nach links zum Einschalten, nach rechts zum Ausschalten.
Menu	Bricht ein Spiel ab und kehrt ins Auswahlmenü zurück.
Lautstärke	Drehen Sie das Rädchen mit dem flachen Finger nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen, nach links um sie zu verringern oder den Ton abzuschalten. Wichtig: Bitte stellen Sie den Ton nicht zu

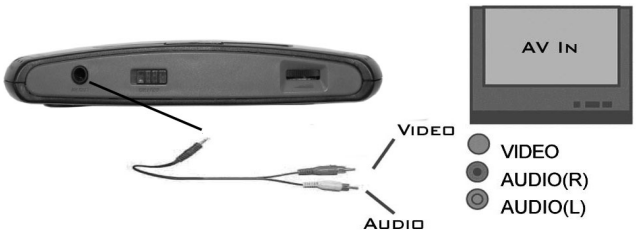
	laut, vor allem wenn Sie mit Kopfhörern spielen, um Schäden des Gehörs zu vermeiden.
Steuerkreuz	Die Funktionen variieren von Spiel zu Spiel, üblicherweise dient es zum Bewegen der Spielfigur sowie zum Wählen der Optionen.
A	Führt die jeweilige Standard-Aktion in den Spielen aus.
B	Führt die zweite Aktion in den Spielen aus (nicht in allen Spielen).
C	Führt die dritte Aktion in den Spielen aus (nicht in allen Spielen).
Lautsprecher	Gibt die Sounds am Gerät aus, wenn Sie nicht über Kopfhörer oder den TV-Ausgang spielen.
Kopfhörer-ausgang	Schließen Sie hier Ihre Kopfhörer an. Es handelt sich um einen Standard 3,5 mm Klinkenstecker, bei dem alle gängigen Kopfhörer mit diesem Anschluss benutzt werden können.
TV-Ausgang	Schließen Sie hier das mitgelieferte TV-Kabel an, wenn Sie über Ihren Fernseher spielen wollen. Wie das genau funktioniert, lesen Sie im nächsten Kapitel.
Start / Pause	Benutzen Sie diese Taste um das ausgewählte Spiel im Hauptmenu zu starten und um ein schon gestartetes Spiel zu pausieren. Drücken Sie nochmals um das pausierte Spiel wieder aufzunehmen.

3 Das Spiel über den TV-Ausgang

Der MegaDrive Portable weist ein besonderes Feature auf: Sie können ihn auch als TV-Konsole benutzen und Bild und Ton über Ihren Fernseher ausgeben lassen.
Dazu muss Ihr Fernseher folgende Voraussetzungen haben:

☺ Es muss sich um ein Gerät nach dem PAL-Standard handeln.
☺ Das Gerät muss CHINCH-Eingänge für TV (gelb) und Audio (weiß/rot) haben, optimalerweise an der Front.
☺ Haben Sie statt CHINCH- nur SCART-Eingänge, können Sie ggf. auch einen SCART-Adapter verwenden. Diesen bekommen Sie im Fachhandel.

Und so schließen Sie den MegaDrive Portable an den Fernseher an:



1) Stecken Sie das mitgelieferte TV-Kabel mit dem 3,5 mm Klinkenstecker in den TV-Ausgang (10) des MegaDrive Portable.
Wichtig: Das Gerät muss dabei ausgeschalten sein!

2) Stecken Sie den gelben CHINCH-Stecker in den gelben CHINCH-Eingang (Video-Signal) Ihres Fernsehers.

3) Stecken Sie den weißen CHINCH-Stecker in den weißen CHINCH-Eingang (Audio-Signal) Ihres Fernsehers.
Der rote Audio-Eingang am Fernseher bleibt unbenutzt.

4) Schalten Sie Ihr TV-Gerät ein und wählen Sie den VIDEO-IN Kanal aus (Normalerweise AV-Kanal). Wenn Sie nicht sicher sind, wie das funktioniert, sehen Sie bitte in der Anleitung Ihres Fernsehgerätes nach.

5) Schalten Sie den MegaDrive Portable ein. Nun müssten sie den Eröffnungsbildschirm des MegaDrive Portable

auf dem TV sehen. Der TFT Bildschirm des MegaDrive Portable selbst bleibt dabei ebenso wie der Ton abgeschalten.

6) Bedienen Sie die Konsole wie üblich.

Wichtiger Sicherheitshinweis:
Achten Sie beim Spielen über den Fernseher darauf, dass niemand über das angeschlossene Kabel stolpern kann!

4 Problemlösungen

Das Gerät lässt sich nicht einschalten
Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind (Polarität beachten!), und ob die Spannung ausreichend ist. Verwenden Sie ggf. neue Batterien.
Prüfen Sie, ob Sie den Schalter richtig betätigt haben.

Das Bild wird unnormal dargestellt
Manchmal kann es zu Elektrostatischen Aufladungen kommen. Das kann sich so äußern, dass das Bild flackert, durch Linien unterbrochen wird oder die Farben falsch dargestellt werden.
Schalten Sie den MegaDrive Portable in diesen Fällen aus und wieder ein oder drücken Sie die Menü-Taste. Sollte das Problem nicht behoben sein, wechseln Sie ggf. die Batterien aus.

Das Bild verliert Helligkeit und Kontrast
Die Batterien sind leer und müssen ausgetauscht werden.

Der Lautsprecher klingt blechern
Eventuell ist die Lautstärke zu laut eingestellt. Reduzieren Sie die Lautstärke mit dem Dreh-Regler.

Beim Kopfhörerbetrieb kommt kein Ton
Prüfen Sie, ob der Kopfhörer wirklich zum Anschluss passt. Steckt der Stecker richtig im Gerät? Steckt der Stecker am

richtigen Anschluss? Probieren Sie ggf. einen anderen Kopfhörer aus.

Das Gerät kehrt automatisch zum Eröffnungsbild zurück
Die Batterien sind ggf. leer und müssen ausgetauscht werden.

Ein Spiel funktioniert nicht richtig oder ist abgestürzt
Drücken Sie die Menu-Taste und starten Sie das Spiel neu. Eventuell benutzen Sie auch die falschen Tasten. Lesen Sie bitte die jeweilige Spielanleitung gründlich durch.
Prüfen Sie auch, ob die Batterien entleert sind!

Das Bild auf dem Fernseher ist nicht farbig oder flimmert
Prüfen Sie, ob Sie den AV-Eingang des TV-Geräts verwenden. Wenn Sie aus Versehen den SVHS-Eingang gewählt haben, könnte das Bild schwarz-weiß oder flimmerig angezeigt werden.
Benutzen Sie ev. einen inkompatiblen SCART-Adapter? Die Belegung des SCART Adapters muss mit dem des SCART-Anschlusses am Fernseher übereinstimmen!

Beim Betrieb mit TV-Kabel sehen Sie kein Bild
Dies kann viele Ursachen haben. Prüfen Sie, ob

- ☺ das Kabel am MegaDrive Portable richtig steckt
- ☺ die CHINCH-Kabel am Fernseher richtig stecken (gelber Stecker am gelben Anschluss) bzw. der SCART-Adapter kompatibel ist
- ☺ Sie den AV-Kanal des TV Gerätes gewählt haben
- ☺ Sie am TV Gerät ggf. mehrere Quellen wählen können (AV1, AV2, SVHS uvm.) und ob die zum Anschluss passende Quelle am TV eingestellt ist
- ☺ Der MegaDrive Portable eingeschalten ist

Wenn alles nicht hilft, probieren Sie zum Test ein anderes Gerät an dem gewählten Eingang, zum Beispiel eine Digitalkamera.

Beim Betrieb am Fernseher hören Sie keinen Ton
Stecken die Kabel alle richtig? Haben Sie eventuell die Lautstärke des TV-Geräts zu leise eingestellt?

5 Pflege des Gerätes

Damit Sie lange Freude am MegaDrive Portable haben, sollten Sie die folgenden Punkte beim Umgang mit dem Gerät beachten:

- ☺ Lassen Sie das Gerät niemals nass werden
- ☺ Schützen Sie es vor Kälte, Hitze oder direkter Sonneneinstrahlung
- ☺ Seien Sie vorsichtig beim Anschließen von TV-Kabel oder Kopfhörer, ziehen Sie diese immer am Stecker und nie am Kabel selbst heraus
- ☺ Transportieren Sie den MegaDrive Portable nicht ungeschützt (zum Beispiel in Rucksack oder Handtasche), da das Display dabei leicht durch andere Gegenstände zerkratzt werden kann
- ☺ Wir empfehlen die Verwendung einer transparenten Display-Schutzfolie, wie sie für Handys angeboten wird, sowie den Transport in einer geeigneten Schutztasche (wie z.B. für Digitalkameras)
- ☺ Drücken Sie keinesfalls auf das Display, da der TFT Bildschirm sehr empfindlich ist
- ☺ Üben Sie nicht zu viel Druck auf die Tasten aus
- ☺ Lassen Sie den MegaDrive Portable nicht fallen
- ☺ Öffnen Sie niemals das Gehäuse des Geräts
- ☺ Lassen Sie das Gerät nicht verschmutzen
- ☺ Reinigen Sie es nur trocken (am besten mit einem Mikrofasertuch)

6 Software-Ausstattung

In Ihrer MegaDrive Portable Spielkonsole sind 20 spannende SEGA-Spiele aus verschiedenen Bereichen integriert. Nachfolgend finden Sie eine kurze Beschreibung der Spiele und wie Sie diese steuern können.

6.1 Einschalten und Spiele-Auswahl

Nach dem Einschalten des Gerätes sehen Sie zunächst das Hauptmenu.
Nun können Sie eines der 20 Spiele auswählen. Die Spiele sind alphabetisch nach ihrem Namen sortiert. Um ein Spiel anzuwählen, markieren Sie es und drücken Sie die Taste Start / Pause, um zu bestätigen. Nun kann es losgehen!

6.2 Spiel-Beschreibungen

6.2.1 Alex Kidd

Alex Kidd's Vater ist in Gefahr! Du musst etliche Runden „Stein, Schere, Papier" gewinnen, um die nötige Power zu bekommen, seinen Vater zu retten. Wie zum Beispiel kurze Unsichtbarkeit, erhöhte Geschwindigkeit, höhere Sprünge, Zauberschüsse, Superkräfte und vieles mehr.

Tasten:	A oder C	:	Sprung und Kick
	B	:	Attacke mit der Faust
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.2 Alien Storm

Aliens greifen die Erde an! Verschiedene Charaktere stehen zur Verfügung, mit denen du die bösartigen Eindringlinge vertreiben musst. Dein Kampf führt dich bis zum Mutterschiff der Aliens. Besiege dort deren Boss und befreie die Menschheit von dieser Plage.
Nutze die Bonusrunden um die Aliens aus Lagern und Supermärkten zu vertreiben. Du wirst dein ganzes Können aufbieten müssen um die Welt zu retten!

Tasten:	A	:	Superangriff
	B	:	Normale Attacke
	C	:	Ausweichmanöver
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.3 Altered Beast

Vor langer Zeit hat Donnergott Zeus dich von den Toten auferstehen lassen, damit du seine Tochter Athena aus den Händen von Neff, dem bösartigen Gott der Unterwelt, befreist. Bekämpfe seine Spieß-gefährten, bis du die Entscheidungsschlacht gegen Neff führen kannst. Zeus hat Dir die Fähigkeit gegeben, Energiekugeln einzusammeln, um so deine Gestalt zu verändern und stärker und schneller zu werden.

Tasten:	A	:	Starker Angriff
	B	:	Mittelstarker Angriff
	C	:	Springen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.4 Arrow Flash

Aus einer entfernten Galaxis nähert sich ein bösartiger Drache der Erde, um diese zu zerstören. Du bist der Einzige, der diese Bedrohung abwenden kann. Versagen steht nicht zur Diskussion, denn sonst bleibt von der Erde nur Asche übrig. Dein Raumschiff hat zwei unterschiedliche Formen und ist unter dem Namen Arrow Flash in der Galaxis bekannt. Nutze deine Waffen und Energieschilder gegen die unzähligen Aliens und rette deinen Heimatplaneten.

Tasten:	A	:	Form wechseln
	B	:	Schießen
	C	:	Superangriff / Schutzschild
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.5 Columns III

Staple die fallenden Juwelen so, dass je mindestens drei gleichfarbige in einer geraden Reihe stehen. Dabei ist egal, ob die Juwelen horizontal, vertikal oder diagonal liegen. Wenn die Juwelen den oberen Bildschirmrand erreichen, verlierst du das Spiel.

Tasten:	A oder C	:	Gegner stören
	B	:	Reihenfolge verändern
	Steuerkreuz	:	In die Jeweilige Richtung bewegen

6.2.6 Crack Down

In einem riesigen Laboratorium wurden überall Bomben gefunden. Ben und Andy werden geschickt, um das schlimmste zu verhindern. Dazu müssen sie die Bomben kontrolliert explodieren lassen. Dabei müssen sie aufpassen, dass sie nicht von Söldnern oder Selbstschussanlagen erwischt werden. Aber die Beiden scheuen sich nicht, ihr riesiges Waffenarsenal zu benutzen um ihre Ziele zu verwirklichen. Das dürfen sie auch nicht – denn die Zeit läuft!

Tasten:	A	:	Munition wechseln
	B	:	Angriff
	C	:	Bombe entschärfen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.7 Decap Attack

Ein Fiesling namens Max D. Cap hat die Kontrolle über den gesamten Planeten übernommen und muss aufgehalten werden. Die letzte Hoffnung ist Chuck D. Head. Chuck ist eine „etwas spezielle" kopflose Mumie. Führe Chuck und nutze seine abgedrehten Waffen zur Befreiung des Planeten.

Tasten:	A	:	Inventar
	B	:	Angriff
	C	:	Springen
	Steurkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.8 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Der so geniale wie böse Dr. Robotnik, Sonics Erzfeind, hat schon immer gerne die Leute zu Robotern verwandelt. Ein seinem neuesten Zeitvertreib verwandelt versucht er, mit Hilfe von farblich passenden Bohnen Leute zu verwandelt. Du kannst ihn stoppen, indem Du mehr gleichfarbige Bohnen zusammen fügst als Robotnik's Schurken. Es wird immer schwieriger, und vielleicht musst du sogar Dr. Robotnik selbst besiegen um alle Leute befreien zu können.

Tasten: A, B oder C : Drehen
Steuerkreuz : In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.9 ESWAT: Cyber Police - City Under Siege

Als Mitglied der Polizei in der düsteren Stadt Liberty ist es deine Aufgabe, die Straßen von den zahlreichen Kriminellen zu säubern und sie hinter Gitter zu bringen. Nach den ersten größeren Verhaftungen wirst du bei der Polizei schnell aufsteigen, bekommst bessere Waffen und mehr Schutzausrüstung.

Tasten: A oder C : Springen oder Fliegen
B : Schießen
Steuerkreuz : In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.10 Ecco

Ein Zeitstrudel, den Queen Vortex erschaffen hat, hat alle Delphine eingesaugt und hält sie in den Tiefen des Ozeans gefangen.
Nur Ecco ist übrig geblieben, um seine Freunde zu retten. Mit Hilfe einer atlantischen Zeitmaschine musst du ihm helfen, durch Raum und Zeit zu reisen, damit er seine Freunde retten kann. Die Reise wird voller Abenteuer, geheimnisvoller Rätsel und auch Gefahren sein. Manchmal kann es hilfreich sein, andere Unterwasserbewohner um Rat zu fragen.

Tasten:	A	:	Sonar benutzen
	B	:	Kurz schnell schwimmen
	C	:	Geschwindigkeit aufnehmen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.11 Ecco Jr.

Du bist der Sohn von Ecco dem Delphin, Ecco Junior. Nichts ahnend erforschst du den Ozean, als die böse Vortex Queen zurückkehrt und deinen Vater verschleppt. Nun ist es an der Zeit zu zeigen, dass du groß geworden bist. Im Ozean musst du jetzt knifflige Rätsel lösen und harte Kämpfe austragen, um deinen Vater retten zu können.

Tasten:	A	:	Sonar benutzen
	B	:	Kurz schnell schwimmen
	C	:	Geschwindigkeit aufnehmen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.12 Flicky

Flicky, die blaue Vogeldame, muss ihre Kücken retten! Diese haben das sichere Nest verlassen und turnen durch die Welt. Dort lauern jedoch überall die hungrige Katze Tiger und die ebenso hungrige Eidechse Iggy! Sammle also schnell deine Kücken ein, bevor es Tiger und Iggy tun! Wenn Tiger oder Iggy die Kückenreihe hinter dir berührt, löst sich die Reihe auf und du musst die Kücken noch mal einsammeln. Versuche so viele Kücken wie möglich gleichzeitig zum Ausgang zu bringen um so Extra-Punkte zu erhalten.

Tasten: A, B oder C : Springen
Steuerkreuz : In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.13 Gain Ground

Du bist der Anführer einer Spezial-einheit, bestehend aus 3 Kriegern. Dein Team muss etliche Gefangene befreien. Jeder deiner Kämpfer hat einzigartige Fähigkeiten und Waffen. Diese müssen überlegt eingesetzt werden, um die schwierigen Aufgaben zu meistern, die auf dein Team zukommen. Krieger die du rettest, kämpfen gern an deiner Seite. In jedem Gebiet müssen alle Krieger sicher zum Ausgang gebraucht werden. Falls einer deiner Kämpfer bei dem Versuch, einen Gefangenen zu retten, erwischt wird, muss dieser dann selbst von einem seiner Kameraden gerettet werden, um den Auftrag erfolgreich abschließen zu können.

Tasten: A oder C : Nach oben schießen
B + Steuerkreuz : In die entsprechende Richtung schießen
Steuerkreuz : in jeweilige Richtung bewegen

6.2.14 Golden Axe

Im Land Yuria wurde die Prinzessin und das legendäre Golden Axe von dem bösen Lord Death Adder und seiner Armee entführt.
Die drei mächtigsten Helden des Landes haben sich auf den Weg gemacht, um die Prinzessin und das Golden Axe zu retten. Der Krieger, die Amazone und der Zwerg müssen sich erst durch Massen von Schurken und feindlichen Kriegern durchkämpfen um das Schloss von Death Adder zu erreichen und ihn im Kampf zu besiegen.

Tasten:	A	:	Mächtiger Magieangriff
	B	:	Nahkampfangriff
	C	:	Sprinten
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.15 Jewel Master

Dämonkönig Jardine hat eine Legion von Monstern und Dämonen aus der Unterwelt beschworen, um das Reich Mythgard zu übernehmen. Als Jewel Master musst du dich auf die Suche nach den magischen Ringen machen. Diese Ringe geben dir neue mächtige Zaubersprüche, die Du brauchen wirst, um die alte Ordnung wiederherzustellen. Deine Gegner haben Schwächen, die du ausnutzen solltest. So sind zum Beispiel die Feinde in der Wüste empfindlich gegen Windattacken, resistent gegen Wassermagie und völlig immun gegen Feuerangriffe.

Tasten:	A	:	Angriff mit der linken Hand
	B	:	Angriff mit der rechten Hand
	C	:	Springen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.16 Kid Chameleon

Alle deine Freunde sind einem neuen Virtual-Reality Spiel verfallen, in dem sie nun gefangen sind.
Nun wird es Zeit für dich, Kid Chameleon, dass Spiel zu riskieren und alle zu retten.
Du hast die Fähigkeit, dein Aussehen zu verändern, was dir zusätzlich viele neue Fähigkeiten verleiht. Um deine Freunde zu retten, musst du durch alle Level des Spiels kommen.

Tasten:	B	:	Springen
	C	:	Angriff (falls verfügbar)
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.17 Ristar

Der niederträchtige Tyran Greedy hat die Kontrolle über das gesamte Sonnensystem erlangt. Der letzte Widerständler war dein Vater, aber auch er wurde von Greedy gefangen genommen. Du bist Ristar und musst du dich auf eine spannende Reise durch den Weltraum begeben, um deinen Vater zu retten und dein Planetensystem zu befreien. Strecke deine Arme zum klettern oder um deine Feinde zu schnappen.

Tasten:	A oder C	:	Springen
	B	:	Greifen
	Steuerkreuz	:	In die Jeweilige Richtung bewegen

6.2.18 Shadow Dancer–The Secret of Shinobi

New York wurde von der Union Lizard, einer Verbrecherorganisation mit vielen Ninjas, eingenommen.
Als "Shadow Dancer", Meister der Kampfkunst, musst du deine unglaublichen Fähigkeiten wieder einmal beweisen, um die Union Lizard zu stoppen. Dein treuer Hund wird dir bei der Vernichtung der Union helfen. Lass dich von der Übermacht deiner Feinde nicht einschüchtern und rette New York!

Tasten:	A	:	Mächtiger Angriff
	B	:	Angriff (lange Drücken, um den Hund zu schicken)
	C	:	Springen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.19 The Revenge of Shinobi

Deine einzigartigen Fähigkeiten haben dich zu einem der stärksten Kämpfer gemacht. Doch dich verzehren Rachegefühle! Denn der böse Neo Zeed hat deinen Meister getötet und versucht jetzt auch noch, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Alle Fähigkeiten, die dein Meister dich lehrte, musst du anwenden um die Kämpfe gegen Ninjas, Soldaten, Spione und Auftragskiller lebendig zu überstehen. So lange Neo Zeed noch lebt, wird die Welt nicht sicher sein und du wirst nicht aufhören können, ihn zu jagen.

Tasten:	A	:	Mächtiger Angriff
	B	:	Angriff
	C	:	Springen
	Steuerkreuz	:	In die jeweilige Richtung bewegen

6.2.20 Sonic & Knuckles

Dr. Robotnik ist zurück und ist auf der Suche nach dem Mastersmaragd, der in den Floating Inseln versteckt ist. Wenn Dr. Robotnik den Mastersmaragd in seine Hände bekommt, kann er seine ultimative Waffe, das Death Egg, einsetzen um alle seine Feinde zu vernichten: Sonic, Knuckles und die Floating Inseln. Um die Floating Inseln retten zu können, müssen Sonic und Knuckles den Mastersmaragd vor Dr. Robotnik finden.

Tasten: A, B oder C : Springen
Steuerkreuz: In die jeweilige Richtung bewegen

6.3 Ein Spiel abbrechen & Ausschalten

Um ein Spiel abzubrechen, drücken Sie die Taste Menu. Sie kommen nun wieder ins Hauptmenu zurück.

Falls Sie das Gerät komplett abschalten wollen, so können Sie das ebenfalls jederzeit mit der Taste ON/OFF tun.

Vorsicht!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren,
da Kleinteile verschluckt werden können!

Halten Sie Kinder insbesondere von den Kabeln fern,
da sie über diese stolpern oder sich damit erwürgen könnten!

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf,
da Sie wichtige Informationen enthält!

EG Konformitäts-Bescheinigung

Hiermit wird seitens des Herstellers bescheinigt, dass sich dieses Produkt in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und anderen relevanten Vorschriften der Richtlinien 88/378/EWG (Spielzeug) und 89/336/EWG (EMC) befindet.

Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wieder Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Copyright © 2007, Millennium 2000 GmbH, München.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.millennium2000.de